

## Tarea 017 – Javascript – clase Bola (II) - botón crear objetos

Los resultados de todas las tareas incorporarán, además del código fuente, los comentarios precisos y necesarios para su fácil comprensión. No escatimes esfuerzos en comentar el código, es una buena práctica para aprender, además de ser muy útil para modificaciones o reutilizaciones futuras.

Sería muy buena práctica añadir el título y el enunciado del ejercicio (como comentarios) al principio del código fuente.

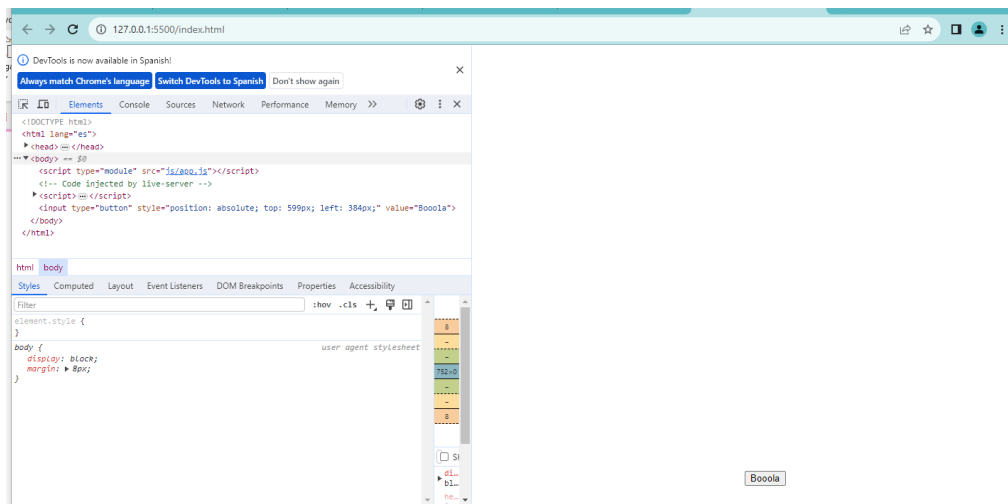
Añade documentos en formato Word con capturas de la salida por pantalla (al ejecutar la página) si consideras que queda más clara la resolución del ejercicio.

Deberás entregar dos versiones del resultado:

1. **Un único documento en Word sin comprimir:** que contenga todas las líneas de código, y por orden, primero el código **html**, luego el código **css** y por último el código **js**. Este archivo servirá para que el profesor haga anotaciones y/o correcciones a los alumnos.
2. **Los archivos de código fuente:** en un único archivo, ya sea de extensión: **html**, **js**, o **css**. Si precisas entregar varios archivos, comprímelos en un único **zip**. (No admito rar).

El nombre del archivo entregado comenzará por tu nombre seguido por TareaXXX. Ejemplo: **federicoTarea014.zip**

### 017 – clase Bola (II) botón crear objetos



Enunciado: partiendo de la tarea anterior que utiliza la clase Bola, y eliminando los objetos de la clase creados:

Se pide:

1. Crear un botón centrado en la parte inferior del navegador, tal como se aprecia en la imagen anterior.
2. Cada vez que se haga clic sobre el botón se creará un nuevo objeto que, como en la tarea anterior, se guardará en el array estático de objetos que hay en la clase Bola.
3. Los argumentos que se enviarán al constructor para cada objeto creado deberán ser obtenidos de forma aleatoria dentro de un rango adecuado para que se aprecie bien en el navegador. Se adjunta imagen de ejemplo:

